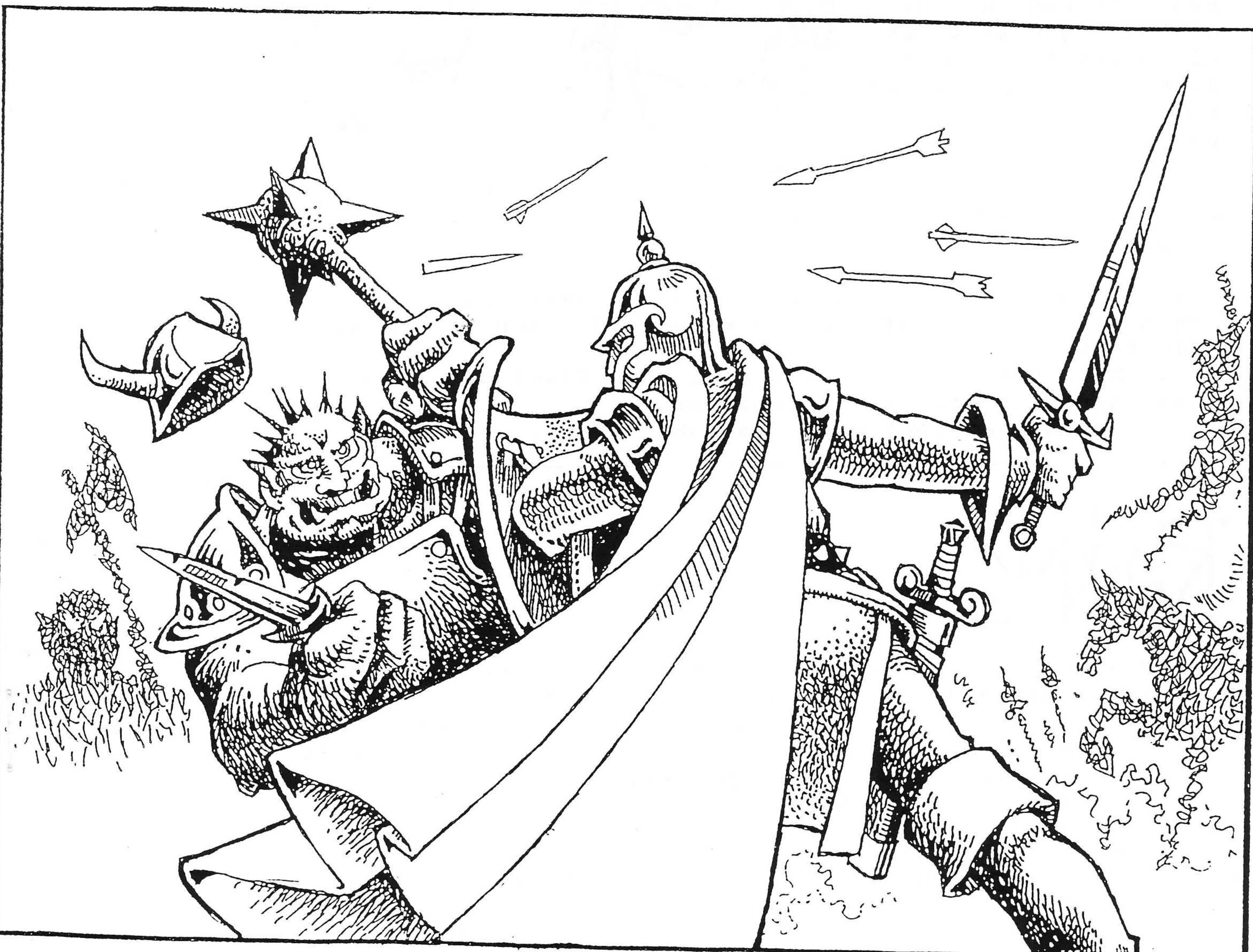
PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 31, tirsdag 24. april 1990

Redaksjonelt

Til tross for at det (som vanlig) kun er gått to uker siden Phobos nr 30 kom ut, har det skjedd ganske mye på spillfronten. Phobos - alltid først med det siste.
Ares-Blindern har avholdt sitt første lørdagsmøte. Det ble både spillt og drukket en god del. Av spill som ble spillt nevner vi i fleng: ASL, CIVILIZATION, WORLD IN FLAMES, EMPIRES IN ARMS osv. Et vellyket arrangement som vi får håpe blir gjentatt. På Gothcon XIV (Gøteborg 13. - 15. april) gjorde igjen Ares medlemmer det meget bra. Se egen reportasje inne i bladet. I tillegg bringer vi fyldige rollespill reportasjer og selvfølgelig siste runde i ymse Play by Ares (MAKT og IV MILLENNIUM) spill.
Arcon 6 har kommet med sin første fremskrittsrapport, den ligger bl.a. til utdeling hos Spillspesialisten. Arcon 6 er selvfølgelig noe alle spillinteresserte må komme på.



IV MILLENNIUM

Her er vi igjen med IV MILLENNIUM, merk: Millennium med hele to 'N'er. Her kommer vi også med noen klargjøringer: Hver bandeleder starter med ETT kvartal under sin kontroll. Husk at bandemedlemmene skal ha lønn og at verdnen er veldig korrupt.

Foreløbig er det med 6 spillere, og det er fortsatt plass til flere.
Spillerne har stort sett gjort det samme, med mer eller mindre hell, så plag nå de små grå litt og vis mer kreativitet.
Dette gjelder ikke alle, men det så ut som om vårt eksempel var rettningslinjen for de fleste.

Utdrag fra LYNX POSTEN

Kriminaliteten har øket kraftig den siste uken. Særlig innenfor grove ran. Til høyre er det bilde av ukens ettersøkte. Erik Johannessen er en av de mange grufulle bankranerne, han har også gått løs på en pengetransport. Even Druse er ettersøkt for overfall på politimesteren.



EVEN DRUSE
100 000 KZ



ERIK JOHANNESSEN
15 000 KZ

UKAS RYKTER

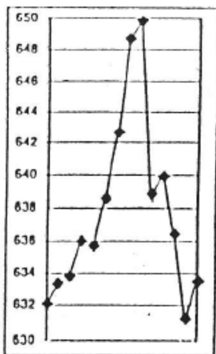
- Til alle freaks. Snuten er ekstra på vakt. Banker er ekstra godt bevoktet. Og snuten har fått inn ett nytt lager med rekrutter.
- Black scorpions pusher utblanda dop. Slakt dem.
- Rævva marked for slakta doninger.
- Nye sommerfugler på gang, kontakt Biffen.

RANKING

1. Sten Hugo Hiller (Yo!)
2. Tomas Mørkrid
3. Marius Bøhmer
4. Jon [redacted]
5. Patrik Sahlstrøm
6. Erik Johannessen (Huff!)

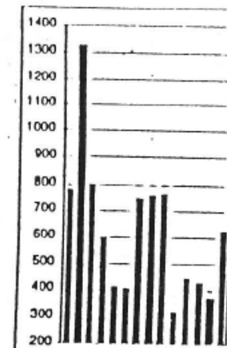
Ranking listen er skrevet ut ifra hvor godt spillerne ligger an. Og ikke hvor suksess rik omgangen var for den enkelte spiller.

ERLEND MILLER OG THOMAS NILSEN



MAKT

av Jon [redacted]



Denne uken fikk jeg inn trekk fra åtte av de fjorten som leverte sist, pluss fem nye. Jeg satser på at det var tilfeldige omstendigheter i forbindelse med påsken som var årsaken til at det nettopp var de som var dårligst plassert som ikke leverte. Jeg minner om at det ikke gjør noe om man står over et trekk eller tre. Det er heller ikke for sent for nye å bli med.

For øvrig håper jeg folk ikke tar rankinglisten for alvorlig. Det er ingen grunn til å gi opp spillet om man ikke ligger blant de tre på topp. Kanskje er det bare én vellykket smart aksjon som skal til før man havner der. Dessuten er det nå en god del av de høyt på listen som har begått lovbrudd. Deres makt er derfor avhengig av at de klarer å skjule sine kriminelle tilbøyeligheter! Kanskje havner en eller to av de høyt på listen bak lås og slå allerede i neste trekk?

Jeg måtte ta en viktig beslutning mht til reglene denne uken. Spilleren som sprengte Sinsenkrysset har gått rundt på Bjølsen og plapret om sine gjerninger. Dermed var det to andre spillere som i dette trekket prøvde å angi ham til politiet. Jeg har ikke sagt i reglene at spillerne er medlemmer av de spillklubbene de i virkeligheten er medlemmer av, så jeg var usikker på om jeg skulle tillate spillere å benytte seg av informasjon som var innhentet på slik måte. Men jeg bestemte meg for at ALT ER LOV. Det betyr at hvis noen tipser politiet om at en annen spiller har gjort ditt eller datt, så spør ikke jeg om hvor tipserne har fått sine informasjoner fra. Sinsen-sprengeren kan takke sine forholdsregler og sitt hell med prosentterninger for at han ikke ble arrestert i dette trekket.

NB: Pga. 1. mai skal neste trekk skal leveres til meg allerede i dag: **tirsdag 24. april** på Bjølsen, eller sendes til meg så jeg har det senest **fredag 4. mai.** Adressen er: *Jon* [redacted]

RANKING

Plass	Spiller	Endring
1	Kim S. Olsen	+2
2	Sten Hugo Hiller	-1
3	Patrik Sahlstrøm	-1
4	Erlend Miller	+5
5	Olav Bendiksby	+3
6	Thomas Nilsen	-2
7	Tomas H. Mørkrid	0
8	Johannes H. Berg	+7
9	Håvard Steinsbekk	+6
10	Fredrik Ørlyng	-5
11	Borger Borgersen	+4
12	Janne Tørklep	+3
13	Gorm Haug Eriksen	-7
14	Rune Mortensen	-4
15	Andreas Ørlyng	-4
16	Jørn K. Hansen	-4
17	Ketil Grøtting	-2
18	Carlos Steinarsen	-5
19	Fredrik Vogel	-5

RAMBO-HALLOMANN i NRK

Det ser ut til at NRK er villig til å ta alle midler i bruk for å ta opp kampen med konkurrerende kanaler. Siste påfunn er ansettelse av tøffere hallomenn.

De av oss som fremdeles ser på NRK kunne i går ikke unngå å legge merke til at den hittil så populære Gunvor Hals var erstattet av hallomannen *Erlend Miller (20)*. Denne pent kledde unge mannen er ingen hvem som helst. Miller er mannen som tidligere denne uken skapte oppstandelse i Oslo ved å hoppe ut i hangglider fra Oslo Plaza. Og etter å ha forklart seg for politiet dro han sporenstreks til Trollveggen og gjorde et fallskjermhopp der!

Når de blir spurt om saken, svarer NRK at Gunvor Hals var "overeksponert" og "mettet", og at man har stor tro på unge Miller. Vi antar at han er ansatt fordi hans tøffe image appellerer til ungdommen. At Miller nylig fikk utgitt en Heavy Metal-låt på plate har nok også påvirket NRK's beslutning.

Blitz-demo igjen

Det ble i går avholdt en ulovlig anti-kapitalistisk demonstrasjon i Oslo. Politiet vet ikke sikkert hvem som står bak, men da majoriteten av demonstrantene var Blitzere, antar man at det var et Blitz-påfunn.

Norsk IBM-topp?

IBM opplyser at en nordmann var blant søkerne til stillingen som ny toppsjef for IBM i Europa. Mannen var imidlertid totalt ukvalifisert. Dessuten er det en kjent sak at IBM foretrekker å rekruttere internt.

Satanisme i Trondheim?

Turgjengere i vakre Bymarka i Trondheim ble forrige helg sjokkert over å finne pentagram og dyrerester like ved en parkeringsplass. Det har åpenbart foregått et hedensk rituale på stedet.

Dessuten kan kirketjeneren i Moholt kirke fortelle at noen en natt har malt "666" på kirkens dør. Og selv om tallet forekommer i Bibelen, er ikke dette en aktivitet man setter pris på.

Satanist står fram

En dame ved navn Louise Fére har oppsøkt Arbeideravisas redaksjon. Hun kaller seg "satanist og naturverner". Det er oppsiktsvekkende at damen vil stå fram på denne måten etter den siste tids hendelser i Trondheim. Hun ønsker at folk skal kontakte henne. Arbeideravisa har hennes postboksadresse.

Kommune-nytt

Oslo Kommune beklager at *Sten Hugo Hiller* i forrige nummer ble titulert Avdelingsleder. Den korrekte betegnelsen på Hillers stilling er Førstekonsulent. Kommunen opplyser dessuten at Hiller nå har blitt tildelt lønn etter spesialist-regulativet.

Oslo Kommune opplyser at *Erlend Miller* har sluttet i kommunen for å begynne som hallomann i NRK.

Trondheim Kommune opplyser at *Håvard Steinsbekk* har fratrådt sin kommunale jobb for å ta en lagerjobb i et større entreprenørfirma.

Oslo Kommune bekjentgjør herved at *Olav Bendiksby* har sluttet i sin jobb i kommunen.

Oslo Kommune opplyser at *Petter Eide*, sjef for Regnskapsavdelingen, har sagt opp sin stilling.

Oslo Kommune ønsker å gjøre kjent at *Kim S. Olsen* er utnevnt til ny sjef for Regnskapsavdelingen. Olsen ble forflyttet til avdelingen for bare to uker siden, og rykker nå altså opp til sjefsstillingen. Kommunen begrunner valget av unge Olsen med at hans overordnede har fremhevet ham som en eksepsjonelt dyktig medarbeider.

Terrorister jages

Politiet driver intens jakt på terroristene som for to uker siden sprengte Sinsenkrysset. Forrige torsdag aksjonerte politiet mot en leilighet på Grorud, pga flere uavhengige anonyme tips om at leilighetens innehaver stod bak sprengningen. Man antok også at mannen fremdeles var i besittelse av store mengder sprengstoff. En av de anonyme tipserne hevdet dessuten at mannen hadde planer om å sprenge Stortinget.

Politiet måtte imidlertid etter aksjonen tåle hard kritikk fra mannens naboer på Grorud. Under den storstilte aksjonen, som innbefattet såvel bruk av tåregass som helikoptere, fant man ingenting som tydet på at den 20 år gamle mistenkte Oslo-mannen hadde noe med Sinsen-sprengningen å gjøre. Mannen fikk derfor gå.

Leserbrev

Det er en skam at Norge ennå ikke er medlem av EF. Som medlem av EF ville vi kunne ha fått et stort økonomisk oppsving. Det er også klart at vi ved å stå utenfor EF er avskåret fra å påvirke beslutninger som har stor betydning for Europas fremtid.

- Borger Borgersen

Organisasjonen "Ordets Liv" i Trondheim kan bli vårt fremste vern mot ondskap og moralsk forfall. Alle gode kristne bør støtte opp!

- H.U.

B. Borgersen er ikke særlig nyansert i sitt syn på EF. Jeg vil minne Borgersen om at nasjonen sa nei til EF ved folkeavstemningen. Dessuten vil det få katastrofale konsekvenser for landbruket og miljøkampen hvis Norge blir EF-medlem.

- Jarne Knudsen

Politiet gjør en altfor dårlig jobb i etterforskningen av Sinsen-saken. Rotet minner om Palme-etterforskningen i Sverige. Det er også trist å se all korrupsjonen i Oslo. Noe må gjøres!

- K. O.

Herr Knudsen tar helt feil både med hensyn til landbruket og miljøpolitikken. Norske bønder vil kunne tjene stort på å kunne eksportere sine varer uten restriksjoner. Og våre muligheter til å utforme en effektiv miljøpolitikk vil bli langt bedre hvis vi blir medlem av EF.

- Borger Borgersen

"Satanistene" i Trondheim bør ha full frihet til å utøve sin virksomhet. De følger eldgamle tradisjoner, og er minst like viktige for samfunnet som kristenfolket.

- Lise I.

AKSJONER

Kodenavn	Sjanse	Suksess	Kommentar
AD&D	98	Ja	
AFV	90	Ja	
Aleph	4	Nei	
Alfa	99	Ja	
Alpha	90	Ja	
Amen	90	Ja	
Answer	95	Ja	
Apply	50	Nei	
Aske	3	Nei	
Au	5	Nei	
Beite	55	Ja	Les nyhetene.
Beta (JT)	99	Ja	
Beta (SHH)	5	Nei	Det er ikke valg nå!
Bil dekk	10	Nei	
Bjørn	90	Ja	
Blomster	90	Ja	
Boble	85	Ja	
Bros	50	Ja	
Buddha	50	Ja	8 medlemmer.
Daa-du II	40	Nei	
Dagbladet	90	Ja	
Danmark	95	Ja	
Delta	90	Ja	
Detektiv	40	Nei	
Dim Sum	90	Ja	
Draug	15	Nei	
Drugs n'	96	Ja	
Eggedosis	95	Ja	Ledige verv i massevis.
Elg	90	Ja	
Endelig	0.4	Nei	
Epsilon	80	Ja	
Facitskrsm	30	Nei	
Fixiqu	30	Ja	
Fly	93	Ja	
Gale	90	Nei	
Galimatias	20	Nei	
Gallere	90	Ja	
Galosh	98	Ja	
Gamle Far	100	Ja	
Gamma (JT)	99	Ja	
Gamma (SHH)	20	Nei	
Gamme	30	Nei	Hun eksisterer ikke.
Gnore	70	Ja	
Gollum	99	Ja	
Gravenstein	95	Ja	
GRU	5	Nei	
Gruff	90	Ja	
Guggenheim	80	Nei	
Gymsal	50	Ja	
Hagar	99	Ja	Begge deler OK.
Holmenkollen	85	Ja	
Hoppalong	20	Nei	
Hytte	80	Ja	Koster 40.000.
Impa	80	Nei	De tar deg ikke alvorlig.
Jaja	8	Nei	
Jegersjef	10	Ja	
Jegvant	20	Nei	
Join	99	Nei	
Join2	98	Ja	
Join3	55	Nei	
Jump	90	Ja	
Junta	98	Ja	
Jøss	90	Ja	
Kaka	0.2	Nei	
Kanum	30	Nei	
Kanum II	90	Ja	
Katyusha	97	Ja	
Kjøttdeg	0.5	Nei	
Klipp	99	Ja	
Knallt	99	Ja	
Knas	0	Nei	
Koie	50	Nei	
Kule	1	Nei	Slikt tar tid!
Lambda	99	Ja	
Leeese	100	Ja	
Matte	2	Nei	
Meet friends	15	Ja	Nestformannen.
Meeting	90	Nei	
Melk	30	Nei	
Nike	5	Nei	
Nisselaudi	10	Nei	
NRK	30	Nei	
Olav	90	Ja	
Omega (EM)	10	Ja	
Omega (JT)	98	Ja	4 personer blir interessert.
Omega (SHH)	8	Ja	
Onkel	70	Ja	Narkotikaseksjonen.
Overline	80	Ja	
Overskrift	100	Ja	Kjedelig lesning.
Paddington St.	3	Nei	
Pakt	88	Ja	Geir og Ronny.
Palass	80	Ja	
Pang	80	Ja	
Phew	98	Ja	
Phi	98	Ja	Du får inn 600 kr. Og slikt bruker du Phobos' navn til!
Phobos	80	Ja	
Photo	0	Nei	Fikk ikke leid.
Politi	96	Ja	
Postmann	0	Nei	
Psi	90	Ja	
Puger	20	Nei	
Pustl	92	Ja	
Rap	60	Ja	
Rock n'roll	70	Ja	
Rye	9	Nei	
Sambass	87	Ja	
Sex n'	95	Ja	
Sirkel	0	Nei	Først må du begynne!
Sleip	10	Nei	
Slæp øf	85	Ja	Mette Borge. Du får 50.000.
Snillere	85	Ja	
Spania	30	Ja	
Study	90	Ja	
Sugar-babe	0.3	Nei	
Sunqui	90	Nei	
Svin	0.65	Nei	
Sølman	75	Ja	
Talisman	80	Ja	
Teppe	10	Nei	
Tut	85	Ja	
Vennetjeneste	0	Nei	
Wallar	80	Ja	
Work	98	Ja	
Write	90	Ja	
Zalt	99	Ja	



EN PARTISK FESTIVALBESKRIVELSE

JOURNEYMAN

På veien nedover satt jeg i baksetet sammen med Hans. Evenementet var preget av stadig skifte av sittestilling og taktiske benplasseringer. Vi idéstormet det nye fantasy-brettspillet "KRIG I TROLLMANNENS BAKGÅRD" og forhindret en plagsom avstikker til Lysekil for å se på "Skandale Star".

KRIG I TROLLMANNENS BAKGÅRD

Det nye fantastiske brettspillet så sitt lys i baksetet på Jon sin bil på vei til Goteborg i påsken. Scenarioet er at trollmannen har tømt en "mislykket" potion ut i bakgården og de små dyrene der får oppleve virkningen. Maur, mus, rotter, bier, høner og katter dannet forskjellige organiserte fraksjoner. På spillpuben på Blindern ble spillet prøvd ut som selvgenererende krigs og byggespill av Bjørn, Øivind og meg selv. Spillet var morsomt helt til Bjørn oppdaget at han hadde tapt fordi Øivind drepte den eneste krigeren hans og sperret veien til den magiske drikken. Jeg hadde på dette tidspunktet utviklet flybårne styrker. Vi brukte bare maur. Kongen på haugen ble ikke kåret.

FACILITETER

Tidlig ute var jeg og sikret meg en gym-madrass av de tykke tidlig på Torsdag. På fredag var jeg i lokalene for arrangørene (dette ble mine to eneste seiere på kongressen). De hadde en fin kantine der som var et utmerket samlingssted. Hele evenementet ble billig og behagelig. Selv om man kan misunne'hotellboerne er slett ikke en gymsal grunn god nok til å holde seg unna et slikt arrangement. Til det er det for moro.

TRØNDERE

Selvsagt kan det være plagsomt med så mange trøndere, men så lenge som de oppfører seg og attpåtil er uniformert kan man både utholde og unngå dem dersom man vil. De gjorde det forresten skarpt (i ASL gjorde de rent bord).

MERP

Jeg fikk prøvd Merp for første gang på denne kongressen. Selv om jeg ikke var forhåndspåmeldt tilbød det seg to åpne plasser. Jeg hoppet inn på et lag med trøndere. Det var apsolutt en positiv erfaring. Vi hadde en flink spilleder og selv om trøndrene ble trøtte etterhvert (det var midt på natten) spilte de godt. Vi villet oss fort bort fra det planlagte scenarioet og løste plotet på vår egen måte. Vi vant ikke turneringen.

RUNEQUEST

I Runequest (som jeg heller ikke var forhåndtspåmeldt til) spilte jeg og en gruppe trøndere troll. Jeg var leder for gruppen og lyktes stort sett med alt, unntatt å spise opp det lille mat-trollet (trollkin?) mitt. Neste gang blir nok det det første jeg gjør. Det var forresten en høyst spiselig trønderjente som spilte dette mat-trollet. Vi vant ikke turneringen-.

JAMES BOND

I James Bond spilte jeg med en gruppe trøndere som helt ifra starten av insisterte på snirklete rollespilling i en turnering hvor seiersvilkårene var effektiv løsning av plotet. Vi skjønte aldri hva som foregikk. Vi vant ikke turneringen.

PARANOIA

Jeg spilte Paranoia for første gang og var litt forvirret i starten. Men etterhvert fikk jeg vite hva mine forskjellige eiendeler kunne brukes til og begynte å skjønne gamet. Jeg var en av de tre som til slutt ble sprengt av en atomladning i en scooter og gikk selvlysende omkring med min siste klone i ti minutter før spillet var slutt (sikkerhets-clearance ultra-violett). Da hadde jeg allerede sprengt en TV-stasjon (på direkten), en fabrikk og et fly. Jeg vant ikke turneringen.

FULA FÅNOR

Dette var en nattlig aktivitet som artet seg som en middels vellykket Impro 1 spilling. En vase med utstående tenner, elefantføtter, gulrotpyramider og asparges. Ulidelig festlig, ingen turnering og jeg gjorde heller ingen forsøk på å vinne den.

MUU

"Norske brett og rollespill" stod det i programmet. Med dette mente de Fabelfabrikkens "Muu" og "Liv & Død i Folkerepublikken". Liv og død gikk ut, til fordel for rollespillet "Verden er en oppvarmet suppeskål (tallerken)". Muu ble spilt med to svenske grupper og en trøndersk gruppe. Det var svært vellykket. Svenkene skjønte mer enn danskene gjorde på Viking-con og var svært begeistret. Trønderne presterte en av de mest positive Muusesjoner som har vært spilt (til tross for at spillederen var trøtt som en ukegammel strømpe). Til tross for minimal dramatisk påvirkning oppstod flodbølger, øyer, hemmelige reir og sovende storemuuer. Flere av Muu prøvde dessuten å gå til store varme Muu (solen) samtidig som en Muu fortvilet prøvde å drukne seg (!). Det var oppfriskende å spille Muu igjen. Presset øker nå for å få utgitt Muu, men det gjenstår å se om noen er villig til å gjøre det.

VERDEN ER EN OPPVARMET SUPPESKÅL

Det alldeles nye rollespillet ble utprøvd også i gøteborg (med noen trøndere, sukk). De lykkes i å fange lederen for den biskvadronen som nesten tok livet av den ene spilleren. Lederen hadde en liten hjelm med et rødt flagg på toppen og ble fanget under et terningbeger. Han ble brukt som forhandlingskort for å få biene til å flytte fra bardisken på vertshuset "Palmegulvet". Forhandlingene lyktes og spilleren sendte karakterene ut i sumpen for å "jakte på øgler". Beklageligvis overlevde en av karakterene de blodtørstige krokodillene og vendte hjem til Pesthullet (bydel i SENTRUM) som en rik mann. Da så jeg ingen grunn til å fortsette prøvespillingen; den var allerede mislykket. Suppeskålen er forresten åstedet for min første rollespillkampanje.

OPPSUMMERING

Gothcon var for min del svært vellykket. Den ble bare litt dyrere enn jeg hadde planlagt og ga stort utbytte. Fire for meg ukjente rollespill fikk jeg prøvd til tross for at jeg bare var forhåndspåmeldti(og bare hadde betalt for) ett av dem. Sluttsummen er at kongresser virkelig er tingen for en spillentusiast.

Tomas H.M.

SPILLPUB ref.

Spillpuben i helga lot til å være et ganske vellykket foretak for alle impliserte parter. Selv deltok undertegnede i en introduksjon av spillet "Empires in Arms". Jeg var en svært passiv og forsiktig spanier i et spill hvor første trekket tok 6 timer. Det var likevel et morsomt spill som jeg gjerne stiller opp på igjen. Sannsynligvis vil oppfølgingen bli arrangert og da sikkert med mer effektiv spilling. Det er forresten morsomt i seg selv å delta i et krigsspill hvor jeg faktisk slipper å krige mot noen av de andre stormaktene. Spanskekongen nøyde seg i åpningsrunden med å innlemme Sardinia i det spanske rike. Senere tok han Portugal med store gevinster i politiske poeng. Den siste spillrunden tok han en fullstendig uforberedt Algirier på senga og var med det ganske høyt oppe på den politiske skalaen. Spill hvor diplomati og en drøss med nøytrale stater inngår er i det hele tatt en velsignelse.

Det ble spillt andre ting på denne spillpuben også. Et Stalingrad-scenario i ASL ble observert, World in Flames, Civilization og et rollespill som så ut til å engasjere deltagerne.

Det er selvsagt et problem at nye spillere ikke er innstilt på å ta ibruk hele natten til spill, men man kan kansje forstå dem og muligens legge opp til ikke fullt så tidkrevende spill på arrangemanger som trekker nye interreserte spillere.

De som er interresert i en laang lørdag med Empires in Arms kan kontakte Øivind Wormnæs

Spillpuben var et positivt tiltak som vi gjerne ser Blindern-klubben gjentar.

-*-

FABELFABRIKKEN RPG

ET SUPPEREFERAT:

Den første gruppen i Tomas H.Mørkrids rolle spillkampanje startet som noen skikkelige fjomper i byen Hoseanna, også kalt "Pesthullet". De blamerte seg fort og måtte rømme byen. De kom til Multiplum, en naboby som planla et angrep på Hoseanna. Etter å ha løst en mordgåte i denne byen ble de tvangsvervet som femtekolonister i krigen mot Hoseanna og "Det Kaudervelske Keiserrike". De lyktes noenlunde bra med sin femtekolonne-virksomhet (var tilfeldigvis på riktig side i konflikten) og ble siden engasjert til å utforske det eldgamle "Stillehavstårnet" hvis eldgamle kjellersystem var en gåte selv for de som bodde der. Når de trengte inn i dette systemet ble verden reformert.

Tomas er kjent for sine reformasjoner (hver spilling innledes som regel med "jeg har forresten reformert..."), men dette var en faktisk reformasjon.

Spillerne befant seg plutselig i "Verden er en oppvarmet suppeskål (tallerken)". Det var dag 1, år 0 (!) og spillerne befant seg i en bås i vertshuset "Palmegulvet", i bydelen Pesthullet i verdens eneste by ; SENTRUM.

Sentrum er en by hvor det alltid er varmt og fuktig. Dampen som stiger fra sumpen Multiplum sørger for at orientering i Sentrum er en meget krevende oppgave. Da byen i tillegg er enorm fører dette til at de fleste mennesker kun kjenner til sin egen lille del av byen og holder seg der. Så har også våre kjære spillerkarakterer gjort til nå. Othello har fått bygget seg en skuldersal så han kan ri på skulderen til Dugapils (Othello er 40cm høy, Dugapils er 240).

Den andre spillergruppen startet opp på samme sted til samme til med noen utrolige naut til karakterer. De bestemte seg straks for å finne "Smørøyet" hvor keiser Bolla bor. Etter å ha rotet rundt i flere dager og etter å ha stjålet båten til en sympatisk fisker som tilbød seg å skysse dem over kanalen, kom de over den store kanalen til Porselen, hvor alt var mye finere og alle snakket myye finere enn dem. De er nå i ferd med å bygge opp sin sosiale status i denne bydelen.

I det hele tatt kan man si at disse gruppenes aksjoner og karakterer er så puslete at det knapt er verdt å koste på dem disse linjene. Vel, vel, lev vel; Dugapils, Othello, Bajazzo, Jokkmokk Funejokke, Borgurand og hva dere nå heter alle sammen.

hilsen spillederen i suppeskålen.

Litt på etterskudd nå, da vi nesten ferdig med kampanjen.

21.04.1003 AC. **Shirens** og **Ylaruam** rykker langt frem. Mot slutten av dagen beleirer **Shirens Luhn**, en by nær **Black Eagle Barony. B. E. B.** faller også til fienden. Hele dagen har det pågått en enorm sj¢krig like utenfor **Specularum. Karameikos** flåte blir omtrent fullstendig senket.

Alt fra **Kjemper** til **Kobolter** kommer til **Haven** i l¢pet av denne dagen. Planene er klare, nå er det bare å vente på at fienden skal angripe.

22.04.1003 AC. **Ylaruam** tar **Norvik**, og **Vestland** overgir seg.
Partiet gjorde ikke noe spesielt denne dagen.

23.04.1003 AC. **Seaborg/Sj¢borg** faller og **Ostland** overgir seg til **Ylaruam.** Dårlig vær hindrer framrykk av **Shirens.**
Heller ikke denne dagen gjorde partiet noe spesielt.

24.04.1003 AC. Været klarner og **Shirens** rykker frem mot **Kelvin** og **Treshold/Portal.** Sent på kvelden blir disse byene tatt.

Galafried og de andre mottar i l¢pet av kvelden en str¢m av flyktninger fra disse byene. Senere får partiet vite og situasjonen.

25.04.1003 AC. **Specularum** blir beleiret. **Shirenes** slår ring rundt byen og matforsyningene blir dermed stoppet. **Alias** og **Dragonbait** lykkes i å lure seg ut og får dermed kontakt med **Rannulf.** Han har en magisk båt som kan gå under vann, så den fyller de med mat og går i skytteltraffik mellom hovedstaden og matlagerene. På den måten blir **Specularum** reddet.

26.04.1003 AC. **Shirens** bryter ringen og stormer byen. Mot slutten av dagen må de trekke seg tilbake da forsvaret er for sterkt. I l¢pet av dagen har **Karameikos** samlet restene av sine styrker og gått til mot angrep litt nord for **Specul.** De bryter igjennom, og **Shirens** blir drevet på vill flukt.



27.04.1003 AC. **Shirens** blir bare drevet bakover og bakover av **Karameikos** styrker hele dagen. **Cracos** (populært kalt **Kaktus**, en 36 Lv. **Cleric** ankommer **Haven.**

28.04.1003 AC. Dårlig vær over mesteparten av kontinentet.
Partiet slapper av i dag også.

29.04.1003 AC. Samme som dagen f¢r. Forsyningene fra malmgruvene i **Thyatis** stoppes.

01.05.1003 AC. 2. store sj¢krig. **Ierendi** og **Karameikos** flåte knuster fullstendig **Shirens** flåte. Partiet er med, og **Illsjeggs seiling** kunnskaper redder dem flere ganger.

02.05.1003 AC. **Shierens** overgir seg. Landet blir delt i to mellom **Karameikos** og **Ierendi. Darokin** erklærer krig med **Karameikos.** Klokken **4.36** om morgenen angriper **Ylaruam Karameikos** igjen. Denne gangen har ikke **Karameikos** noen styrker igjen ved grensen og **Ylaruam** rykker derfor meget langt inn. Partiet vender tilbake til **Haven** helt uvitende om dette.

03.05.1003 AC. **Ylaruam** tar både **Kelvin** og **Treshold/Portal** i l¢pet av dagen. **Karameikos** styrker pr¢ver og stoppe dem, men blir fullstendig knust. **Galafried** blir tilkalt til fronten av **Stephan Karameikos III. Stephan** ligger for d¢den, men like f¢r han d¢r forteller han **Galafried** en historie. "En dag like etter jeg ble gift kom det en fe til meg. Hun fortalte at snart ville jeg få en s¢nn. Jeg skulle kjenne han igjen på et f¢dselsmerke under armen.

Hun fortalte videre at jeg måtte gjemme dette barnet, ellers ville det bli drept. Mange år senere f¢dte min kone dette barnet, og vi satte det straks bort på en bondegård i nærheten av **Kelvin.** Bare et år senere ble gården angrepet av **Gobliner.** Alle ble drept bortsett fra **Elisia,** hun var slekt av **Prinsesse Argenta** av **Haven** som levde for over 700 år siden. Heldigvis ble **Argenta** reddet av noen tapre eventyrere, ellers hadde jo ikke **Elisia** blitt f¢dt og barnet hadde heller ikke blitt reddet av henne. Hun tok barnet med til en familie hun kjente i **Kelvin.** De tok seg av barnet, men selv d¢de hun av skadene hun fikk av **Goblinene.** Dette barnet er deg, **Galafried.** (GISP!!!) Du er den eneste av mine barn som forsatt lever. Det er du som må bli konge av **Karameikos,** d.v.s. restene av det." Deretter sovner **Stephan.** Det er en sjokkert **Galafried** som kommer tilbake til **Haven** neste dag.

04.05.1003 AC. **Specularum** blir tatt i l¢pet av dagen. Rundt om i hele landet forsetter kampen. Innbyggerne nekter å b¢ye seg for ¢rken nomadene. Flere tusen mennesker blir drept p.g.a. dette.

Galafried kommer hjem og mottar omtrent samtidig beskjeden om at **Specularum** har blitt tatt av **Ylaruam. Haven** er nå neste mål.

05.05.1003 AC. **Karameikos** ledelse overgir seg til **Ylaruam. Stephan Karameikos** III d¢r, men han rakk og gi litt land til **Galafried.** (Land 52.)

GALAFRIEDS LAND

Ylaruams tropper stopper rett utenfor **Haven.** Plutselig begynner bakken og riste. De er en kjempe stor jernmaskin, h¢yere enn 4 fotball baner. Partiet bestemmer seg for å gå inn i maskinen. Straks det blir m¢rkt smyger de seg av gårde. De kommer frem til foten av kjempen, og begynner og lete etter en inngang. De har med seg en kasse som skal settes inn på et bestemt sted i kjempen. Til slutt finner **Allan Ray** en luke, og de går inn.

Overalt er det hjul og tau, pumper og maskiner. partiet går om bord i en heis og tar den så langt de kan. Heisen stopper i et kullager og de begynner og lete etter en ny oppgang. Det finner de tilslutt og de går opp.

De kommer opp i et rom der det er en port foran dem. **Illskjegg** pr¢ver å b¢ye den, men selv med hans styrke går det ikke. Plutselig åpner noen en luke og grynter frem et s¢vnig "Hallo." Stemmen tilh¢rer en gammel **Gnome.** Han ¢nsker dem velkommen til denne dyrehagen, og han forteller at inngangs billetten koster **10.000 GP.** Etter mye om og men betaler de og drar innover. Etter litt kommer de til en d¢r som det står **Kontrollrom** på. Partiet går inn Midt i rommet er det et lite hull. Det er her de skal plassere det som er oppi kassen. De åpner den, men finner sletts ingen maskin men s¢nnen til **Galafried, Gandalf.** Partiet gir han en potion å leke med og stapper han oppi igjen mens de går videre. Plutselig faller hele kassen fra hverandre. **Gandalf** har brukt potionen til å lage et hull i kassen. Han hopper ut og l¢per inn nærmeste d¢r. **Galafried** skriker og stormer etter, rask etterfulgt av de andre. I det rommet de kommer inn i sitter det en gammel **Dverg.** (Han ga noe til **Gandalf** etterpå, men jeg husker ikke hva.)

Partiet tok igjen **Gandalf** og **Illskjegg** satte han opp på ryggen, og så gikk de videre. Plutselig oppdaget **Galafried** at **Gandalf** lekte med en **Wand. Galafried** spurte hva det var og **Gandalf** svarte at det var en **Wand of Icestorm.** I det nye rommet de kom inn i var det bare en masse t¢nner. **Illsjegg** satte ned **Gandalf** mens han hjelp til med å lete. Da **Gandalf** blir satt ned, venter han noen minutter og så går han ut den neste d¢ren. Partiet fant ingenting, men plutselig oppdager **Alatys** at **Gandalf** er borte, og smarte som de er, skj¢nner de at han har l¢pt ut igjennom den åpne d¢ra. De stormer etter og kommer inn i et tomt rom. Det er en d¢r i andre enden, og de åpner den og går inn. Her inne er det en kjempe stor **R¢d Drage.** D.v.s. det var en **R¢d Drage.** Nå er den nemlig d¢d. Den greide ikke rednings kastet. **Gandalf** stod der med rim i ansiktet da partiet kom inn. **Dragen** hadde fallet sammen foran d¢ren vidre inn. Men **Illskjegg** hadde råd, han gikk bort til dragen og skar seg inn. Til slutt hadde han laget en "hule" frem til d¢ren. Men d¢ren var låst og det var ingen n¢klehull for **Alatys** å dirke...

Gandalf tok da frem en lang r¢d sak fra sekken sin. Han la den foran d¢ra og tente på en lang tråd som hang ut av den. Tråden brant og kom nærmere og nærmere den r¢de tingen. Partiet spurte hva dette var for noe, og **Gandalf** svarte at det var bare noe som skulle sprenge hull i veggen. Partiet tok fatt i **Gandalf** og kastet seg ut av hulen akkurat da den eksploderte. Mens partiet ligger på gulvet, reiser **Gandalf** seg og l¢per inn igjennom hullet. Da partiet endelig kommer seg igjennom de også, er **Gandalf** forsvunnet inn en d¢r over 100 m. lengre oppe. Partiet stormer etter. De kommer frem til d¢ra og går inn. Her er det ingen ting, så de går bare videre. I neste rom de kommer inn i sitter **Gandalf** på en benk. Plutselig begynner benken å bevege seg. Benken er egentlig et transportbånd. Det åpner seg en luke i veggen som **Gandalf** forsvinner inn i. **Galafried** og de andre kaster seg på båndet og l¢per etter. I enden av dette transportbåndet er det en ovn. Den er på! **Galafried** kaster seg etter men snubler og bommer. I samme ¢yeblikk som **Gandalf** detter ned i ovnen l¢fter han armen og trykker på en knapp. Ovnen slokner ned en gang. **Allan Ray** plukker opp **Gandalf** fra ovnen og gir ham til **Illskjegg. Gandalf** bare ler og vil pr¢ve igjen. Hele partiet skriker da, "NEI!!!!!!"

Etter mye slike strabaser og andre påfunn fra **Gandalfs** side, kommer de endelig frem til et nytt kontrollrom. Her inne slår **Gandalf** på maskinen som begynner å bevege seg mot **Haven.** Det er en heis her, så de hopper på den og tar den et par etasjer opp. Plutselig stopper en **Gnome** dem, og han forteller at de var hyponisert av **Ylaruams** soldater. Nå var de blitt fri, men maskinen hadde blitt startet uten at vannsystemet var slått på, og derfor kunne hele greia gå i lufta når som helst.

Partiet tok heisen helt opp til taket. D.v.s. en luke sperret veien helt opp, og det var bare så vidt de overlevde.

Maskinen begynte nå å gå mot havet, mens det hele tiden brant ut av vinduene(¢ynene) på den. Dette var et stort slag for **Ylaruam,** for de hadde nemlig ikke trodd at innbyggerne av **Karameikos** ikke ville overgi seg.



06.05.1003 AC. Klokken **6.47** om morgenen angriper **Ylaruam Haven.** Klokken **3.18** om morgenen angriper **Glantri Ethengar** og **Broken Land.** De tar mye land i l¢pet av dagen. **Haven** slår tilbake det f¢rste det f¢rste angrepet, men det har kostet dem mye. **Galafrieds** strategi hadde lykkes for i dag.

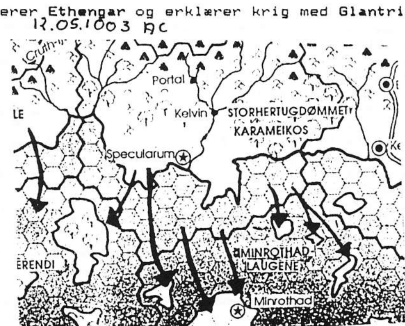
07.05.1003 AC. **Glantri** tar resten av **Broken Land** og **36** km. mer **Ethengar. Haven** blir bombet av **Ylaruams** katapulter hele dagen. Store branner raser i byen.

08.05.1003 AC. Dårlig vær over hele det sydlige og vestlige delene av kontinentet. Ryktene går om at **Thyatis** er tatt av **Ylaruam.** Brannene i **Haven** slokner p.g.a. regnet.

09.05.1003 AC. Det dårlige været fortsetter men har også spredd seg til **Alphatia.** En orkan på **Isle of Dawn** oversv¢mmer flere hundre små landsbyer. All gj¢rmen og den sterke vinden og **Ylaruams** tankser og katapulter ubruklige.

10.05.1003 AC. Været klarner tidlig på dagen, så **Ylaruam** setter straks inn alt de har av styrker i nærheten inn mot **Haven.** Krigen pågår hele dagen og det er bare så vidt **Haven** klarer seg. Sent på kvelden trekker de seg nemlig tilbake. **Glantri** tar enda mer land fra **Ethengar** i l¢pet av dagen.

11.05.1003 AC. **Ylaruam** allierer **Ethengar** og erklærer krig med **Glantri.** Det er våpenstillhet i **Haven** denne dagen.



12.05.1003 AC. Klokken 2.58 om morgenen angriper **Ylaruam Minrothad** og **Ierendi.** De går i land på alle ¢yene til **Minrothad,** men greier ikke dette i **Ierendi.** I **Haven** er det still i dag også.

13.05.1003 AC. **3.** store sj¢krig mellom **Ierendi** og **Ylaruam** starter tidlig om dagen og pågar helt til kvelden. **Ierendi** tapte.

14.05.1003 AC. Minrothad overgir seg.

15.05.1003 AC. Ylaruam sender et brev til **Galafried** der de godtar **Galafrieds** land **Haven** som en egen stat hvis han går med på visse bestemmelser. Det gj¢r han til slutt. **Haven** blir proklamert som egen stat og **Galafried** blir utnevnt til **Keiser av Haven.** Resten av partiet blir utnevnt til hertuger og hertuginne av **Haven.**

16.05.1003 AC. **Ylaruam** går i land flere steder på hoved¢ya i **Ierendi.**

17.05.1003 AC. **Ierendi** overgir seg til **Ylaruam.**

18.05.1003 AC. **Bargel,** lederen for **Black Eagle Barony** blir drept. Folket vil ha en mektig tyv til å lede dem. **Alatys** blir utnevnt til hertuginne av et stort landområde. (Land nr. 48). Hun d¢per landet **Avali.** Hun og **Galafried** setter seg ned for å forme en allianse mellom **Haven** og **Avali.**

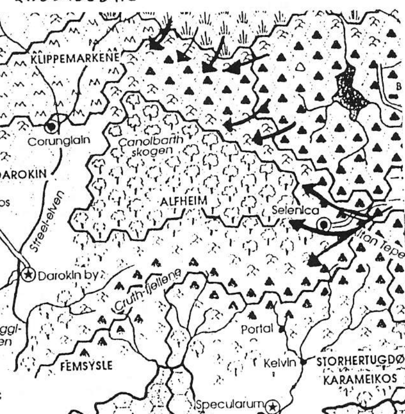
AVALI

19.05.1003 AC. **Avali** og **Haven** allierer hverandre denne dagen. Rundt om i resten av verdenen er det ikke noen kamper i dag.

Ylaruam har satt opp mye av sine styrker på den nye grensen mellom **Glantri** og **Ethengar.**

20.05.1003 AC. **Ethengar** og **Glantri** har begge en sterk front, og derfor gj¢r ingen av dem noen framsteg. I **Haven** begynner en arbeidet med å bygge opp byen igjen. **Rannulf** gifter seg med **Elena,** en slektning av kongefamilien i **Thyatis.**

21.05.1003 AC. Den **50.** dagen. Klokken **3.36** om morgenen angriper **Ylaruam** og **Ethengar Darokin.** Hovedkrigen har nå begynt!



Darokin som hadde planlagt en invasjon av **Karameikos,** ble fullstendig overrumplet av dette angrepet. Allikevel, greide **Darokin** å hindre at **Ylaruam** og **Ethengar** tok mye land fra **Darokin.**

I **Haven** forsetter folket oppbyggingen helt uvitende om hva som skjer i **Darokin.**

22.05.1003 AC. **Selenica** og **Corunglain** blir beleiret tidlig om morgenen. Den 4. store sj¢krig mellom **Darokin** og **Ylaruam** blir holt utenfor **Malfeggi** sumpen. **Ylaruam** vinner, og **Darokins** flåte blir utslettet.

Partiet mottar beskjeden og starter opprustningen igjen.

23.05.1003 AC. Den 1. store luftkrigen blir holdt. Partiet blir tildelt et av skipene til **Darokin.** Skipet blir bordet, og det er bare så vidt partiet kommer seg ut f¢r det styrter. **Ethengar** har problemer med sine angrep.

De taper for mye. Beleiringen av de to byene forsetter. Mot slutten av dagen vinner **Ylaruam** luftkrigen.

24.05.1003 AC. **Ylaruam** tar **Selenica** og **Corunglain**. Partiet drar hjem igjen. **Rannulf** flykter sammen med **Elena**, **Alias** og **Dragonbait**, men både **Alias** og **Dragonbait** blir tatt til fange. **Rannulf** og **Elena** rømmer til **Haven**. **Zandra**, **Zems** kone drar til **Alphatia**.

25.05.1003 AC. **Ethengar** blir slått tilbake, men **Ylaruam** gjør store framsteg. De tar alt land syd, nord og øst for **Alfheim** blir tatt.

26.05.1003 AC. **Ylaruam** fanger elite hæren til **Darokin**. **Darokin City** blir **beleiret**.

27.05.1003 AC. **Darokin City** blir tatt. **Darokin** overgir seg.

28.05.1003 AC. Klokken **8.46** om morgenen angriper **Ethengar Ylaruam**.

29.05.1003 AC. Angrepet mislykkes, og **Ylaruam** går til motangrep.

30.05.1003 AC. **Ylaruam** tar nesten alt av **Ethengar**.

31.05.1003 AC. **Ethengar** overgir **seg**.

01.06.1003 AC. Klokken **1.46** om morgenen angriper **Ylaruam Glantri**.

02.06.1003 AC. **Glantri** bryter igjennom fronten til **Ylaruam** flere steder.

03.06.1003 AC. **Glantri** tar mye av **Darokin** og litt av **Ethengar**.

04.06.1003 AC. **Ylaruam** angriper **Alfheim** som ikke har noe hær igjen, p.g.a. borgerkrigen der for ca. et år siden.

05.06.1003 AC. **Alfheim** overgir seg.

06.06.1003 AC. **Glantri** tar nesten hele **Darokin**, bortsett fra enkelte små steder. **Rannulf** blir nemlig utnevnt til keiser over land **53**. Han kaller landet sitt for **Esembria**. **Allan Ray** blir også utnevnt til keiser over sitt land. (Land nr. 50). Han kaller lander sitt for **Persia**.

07.06.1003 AC. Folket utnevner **Illskjegg** til keiser i land nr. 49 og **Zems** til keiser i sitt. (Land nr. 51). **Illskjegg** kaller sitt land for **Swizz** og **Zems** kaller sitt for **Latvia**. **Galafried**, **Rannulf**, **Zems**, **Allan Ray**, **Illskjegg** og **Alatys** kommer sammen for å danne en union. De vil kalle unionen for **United States of Karameikos**- USK. De kommer frem til en avtale, og **USK** blir proklamert som en stat.

08.06.1003 AC. Representanter fra **Alphatia** og **Thyatis** kommmer sammen for å diskutere de nye emperiene **Ylaruam**, **USK** og **Glantri**. De tilkaller partiet og **Rannulf** for å diskutere en plan for å ta **Ylaruam**. De kaller planen **Operasjon Sjøløve**, og den vil starte om 6 dager.

09.06.1003 AC. Klokken **4.00** om morgenen angriper **Ylaruam Thyatis** og **Alphatia**.

10.06.1003 AC. **Ylaruam** bryter igjennom **Thyatis** linjer. De fanger også **Thyatis** elite hær. Tykk tåke kommer inn fra nord, og **Ylaruam** må utsette sitt angrep på **Alphatia**.

11.06.1003 AC. **Ylaruam** marsjerer mot **Thyatis City**. Ingen ting kan stoppe dem. Heldigvis greier mesteparten av kongefamilien å rømme.

12.06.1003 AC. **Ylaruam** beleirer **Thyatis City**.

13.06.1003 AC. **Thyatis City** blir tatt.

14.06.1003 AC. **VENDEPUNKTET**. **Operasjon Sjøløve** er startet. Heldigvis letter tåken, og i den **5**. store sjøkrigen vinner **Alphatia** over **Ylaruam**. Store styrker fra **Alphatia** angriper samtlige av **Ylaruams** styrker i **Thyatis**. Partiet samler sine styrker og hjelper til de også. De befrir bl.a. **Kerendas**. **Rannulf** befrir jerngruvene i den nord vestligeste hjørne av **Thyatis**. **Thyatis** blir befridd, og **Rannulf** blir tildelt gruveområdene. (Land **53 b.**) Tapene på begge sider er meget høye.

15.06.1003 AC. **Glantri** går til angrep på **Atruaghin Clans**.

16.06.1003 AC. En pest rammer **Glantri**. Nesten alle innbyggerne dør helt plutselig.

17.06.1003 AC. **Ylaruam** angriper **Glantri** og **Atruaghin Clans**.

18.06.1003 AC. **Ylaruam** gjør store framsteg i begge disse land.

19.06.1003 AC. **Glantri** og **Atruaghin Clans** overgir seg.

20.06.1003 AC. **Ylaruam** angriper **Norworld**, **Heldann Freholds** og **Wendar**.

21.06.1003 AC. **Heldann Freholds** blir tatt.

22.06.1003 AC. Rubinen som passet på **Wendar** forsvinner. **Ylaruams** leder blir utsatt for et mordforsøk.

23.06.1003 AC. **Wendar** blir tatt.

24.06.1003 AC. **Norworld** blir tatt.

25.06.1003 AC. Klokken **6.08** om morgenen går **Alphatia** og **Thyatis** og **USK** til angrep på flere av **Ylaruams** provinser.

26.06.1003 AC. Den største sjøkrigen starter mellom **Ylaruam** på den ene siden og **Alphatia**, **Thyatis** og **USK** på den andre.

27.06.1003 AC. Enkelte av øyene i **Minrothad** blir befridd. (Land 39). Landet blir proklamert som et eget land. De kaller seg for **Talar Isles**.

28.06.1003 AC. **Thyatis** og **Alphatia** går i land i **A. Clans**.

29.06.1003 AC. Land **41** blir befridd. De kaller seg **Cortinth**.

30.06.1003 AC. Landene **31**, **40** og **42** blir befridd. **31** kaller seg for **Weetor**, **40** kaller seg for **Ishaka** og **42** kaller seg for **Skarma**.

01.07.1003 AC. Den store sjøkrigen slutter. **Ylaruams** flåte blir drevet på flukt.

02.07.1003 AC. **Thyatis** og **Alphatia** begynner å befri **Shirens** og **Darokin**. Samtidig går de også i land i **Vestland** og **Ostland**.

03.07.1003 AC. **Shirens** blir befridd. (Land nr. 14).

04.07.1003 AC. Harde kamper over hele kontinentet. **Alias** og **Dragonbait** blir funnet og befridd.

05.07.1003 AC. **Darokin**, d.v.s. deler av det blir befridd. (Land nr. 6).

06.07.1003 AC. **Ostland** blir befridd. (Land nr. 4)

07.07.1003 AC. **Vestland** blir befridd. (Land nr. 12)

08.07.1003 AC. Land nr. **34** river seg løs fra **Thyatis**. De vil være en egen stat. De kaller seg for **Hamaii**.

09.07.1003 AC. Land nr. **44** blir befridd. De kaller seg **Eagle**.

10.07.1003 AC. Land nr. **43** blir befridd. De kaller seg **Cotor**.

Land **41** blir splitter i flere små. **32**, **33**, **35** og **36** oppstår i tillegg til **41**. **32** kaller seg for **Narmini**, **33** kaller seg for **Ortugavn**, **35** kaller seg for **Fallor** og **36** kaller seg for **Ignavus**.

11.07.1003 AC. Land nr. **45** blir befridd. De kaller seg for **Sacher**.

12.07.1003 AC. Land nr. **46** blir befridd. De kaller seg for **Guilds**.

13.07.1003 AC. Land nr. **17** blir befridd. De kaller seg for **Heldann F.**

14.07.1003 AC. Dårlig vær over hele kontinentet.

15.07.1003 AC. **Thyatis** og **Alphatia** prøver å gå i land i **Ylaruam**. Land nr. **54** blir befridd. De kaller seg for **Quativ**. Land **37** blir også befridd. De kaller seg for **Trandheim**.

16.07.1003 AC. Land nr. **55** blir befridd. De kaller seg for **New Hope**. Land nr. **58** blir også befridd. De kaller seg for **Mandsea**.

17.07.1003 AC. Land nr. **56** blir befridd. De kaller seg for **Gualla**. Land nr. **57** blir også befridd. De kaller seg for **Djiboutin**.

18.07.1003 AC. Land nr. **59** blir befridd. De kaller seg for **Summ**.

19.07.1003 AC. Land nr. **60** blir befridd. De kaller seg for **Cah**. Land nr. **61** blir også befridd. De kaller seg for **Yew**.

20.07.1003 AC. Land nr. **62** blir befridd. De kaller seg for **Empath**.

21.07.1003 AC. Land nr. **63** blir befridd. De kaller seg for **Core**.

22.07.1003 AC. Land nr. **64** blir befridd. De kaller seg **Jelom**.

23.07.1003 AC. **Dengar** blir beleiret.

24.07.1003 AC. **Ethengar City** blir beleiret.

25.07.1003 AC. **Dengar** blir tatt. Land nr. **38** blir befridd. De kaller seg **New Rockhome**.

26.07.1003 AC. **Ethengar City** blir tatt. Land nr. **15** blir befridd. De kaller seg for **Ethengar**.

27.07.1003 AC. Land nr. **65** blir befridd. De kaller seg **Magiciana**. Land nr. **71** blir også befridd. De kaller seg **Wendai**. Innbyggerne av **Broken Land** tar litt land og danner land nr. **7**. De kaller dette landet for **Broken Land**.

28.07.1003 AC. Land nr. **66** blir befridd. De kaller seg for **Codex**.

29.07.1003 AC. Land nr. **67** blir befridd. De kaller seg for **Silur**.

30.07.1003 AC. Land nr. **68** blir befridd. De kaller seg for **Tangar**.

31.07.1003 AC. Land nr. **69** blir befridd. De kaller seg for **Gelidia**.

32.07.1003 AC. Land nr. **70** blir befridd. De kaller seg for **Uulaa**.

01.08.1003 AC. Land nr. **72** blir befridd. De kaller seg for **Sutoco**.

02.08.1003 AC. Land nr. **73** blir befridd. De kaller seg for **Attaca**.

03.08.1003 AC. Land nr. **74** blir befridd. De kaller seg for **Libaya**.

04.08.1003 AC. Land nr. **75** blir befridd. De kaller seg for **Otar**.

05.08.1003 AC. Land nr. **76** blir befridd. De kaller seg for **Fe**.

06.08.1003 AC. Land nr. **77** blir befridd. De kaller seg for **Ce**.

07.08.1003 AC. Land nr. **78** blir befridd. De kaller seg for **Yaggish**.

08.08.1003 AC. Land nr. **79** blir befridd. De kaller seg for **Isbnai**. Land nr. **80** blir også befridd. De kaller seg for **Zo**.

09.08.1003 AC. Land nr. **81** blir befridd. De kaller seg for **Imo**. Land nr. **82** blir også befridd. De kaller seg for **Als**.

10.08.1003 AC. Land nr. **83** blir befridd. De kaller seg for **Wonn**. Land nr. **84** blir også befridd. De kaller seg for **Landon**.

11.08.1003 AC. Land nr. **85** blir befridd. De kaller seg for **Lashington**. Land nr. **86** blir også befridd. De kaller seg for **Olympii**.

12.08.1003 AC. Land nr. **87** blir befridd. De kaller seg **Antwort**. Land nr. **88** blir også befridd. De kaller seg for **Que**. Land nr. **89** blir også befridd. De kaller seg for **Uui**.

13.08.1003 AC. **Wendar** og **Norworld** blir befridd. Klokken 2.06 om morgenen angriper **Alphatia**, **USK**, **New Rockhome** og **Thyatis Ylaruam** langs hele dens grense. Litt etter litt viker **Ylaruams** hærer unna.

14.08.1003 AC. Provins nr. 19 blir tatt av **Thyatis**. Provinsen blir kalt **Latrii**. Partiet går til angrep på provins nr. 24 og nr. 23. **Thyatis** går til angrep på provinsene **29**, **20** og **19**. **Alphatia** går til angrep på provinsene 21 og **30**. **New Rockhome** går til angrep på 22, 25 og 28.

15.08.1003 AC. Provins nr. 21 blir tatt over av **Alphatia**. Provinsen blir kalt **Faulin**. Partiet forsetter angrepet i sine provinser.

16.08.1003 AC. Provins nr. 22 blir tatt av **New Rockhome**. Provinsen blir kalt for **Gilis**. Forsatt fremgang for partiet.

17.08.1003 AC. Provins nr. 23 blir tatt av **Rannulf**. Provinsen blir kalt **Molo**. **Zems** og **Galafried** blir hardt skadet, men **Darya** og **Zandra** redder dem.

18.08.1003 AC. Provins nr. 25 blir tatt av **New Rockhome**. Provinsen blir kalt **Zas**. **Rannulf** og **Bargel** (P.S. ingen av de to andre **Barglene**, dette er en tredjemann) får en spesiell **artifact** og en spesiell **bracers** hver. Dette får de av en gud p.g.a. en spesiell situasjon som vil oppstå senere. **Illsjegg** og **Alatys** blir litt skadet, men det er ikke noe alvorlig.

19.08.1003 AC. Provins nr. 29 blir tatt av **Thyatis**. Provinsen blir kalt **Alam**. Partiet forsetter krigen denne dagen.

20.08.1003 AC. Provins nr. 20 blir tatt av **Thyatis**. Provinsen blir kalt **Macor**. Ingen stor fremgang for partiet i dag.

21.08.1003 AC. Provins nr. 24 blir tatt av partiet. Provinsen blir kalt **Faza** (ikke **Gaza**).

22.08.1003 AC. Provins nr. 30 blir tatt av **Alphatia**. Provinsen blir kalt **Julis**.

23.08.1003 AC. Provins nr. 28 blir tatt av **New Rockhome**. Provinsen blir kalt **Mah**.

24.08.1003 AC. Provins nr. 27 blir angrepet av alle de allierte. Den største luftkrigen starter.

25.08.1003 AC. Kampene forsetter. Skipet til partiet tar mye skade, og må lande.

26.08.1003 AC. **Ylaruam** går til mot angrep.

27.08.1003 AC. Motangrepet forsetter, men det mislykkes.

28.08.1003 AC. En snikmorder dreper keiseren av **Thyatis**.

29.08.1003 AC. **Ylaruam City** blir **beleiret**.

01.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

02.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

03.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

04.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

05.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

06.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

07.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

08.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

09.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

10.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

11.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

12.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

13.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

14.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

15.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

16.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

17.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

18.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

19.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

20.09.1003 AC. **Ylaruam City** blir tatt. **Ylaruam** overgir seg, men lederen slipper unna. **Etter 170 dager med krig er det endelig fred.**

25.09.1003 AC. Landene 86, 87, 88 og 89 allierer seg og danner en ny stat. De kaller seg **Aquaolort**.

20.09.1004 AC. Landene 19 til 30 allierer seg og danner **New Ylaruam**.

Da partiet som de første stormet inn i bunkeren til lederen, kom de til slutt inn i et stort rom. I andre enden stod det en gammel mann. Plutselig skrek han ut en forbannelse. "Når 48 timer er omme, vil **Trixidante**, nattens gud, slokne solen. Fra den tid vil det være evig mørkt." Deretter begynte han og le og forsvant i løse lufta.

Partiet fikk raskt tak i **Merlin**. Heldigvis hadde han hørt om en gammel legende. "En gang for lenge lenge siden ble det laget en artifact. Den var det eneste som kunne drepe **Trixidante**. Men en dag fikk **Trixidante** tak i denne gjenstanden, og han knakk den i 7 deler. Disse delene gjemte han på 7 forskjellige steder på jorden." Videre fortalte **Merlin** det han viste om hvor disse lå. Den første lå ett eller annet sted i **Alfheim**. Partiet fikk **Rannulf** til å telepotere dem til hovedstaden der. Etter å ha kranglet litt med bibliotekaren, fant de endelig ut hvor dette stedet var. De kom trykt frem til dette stedet.

Det var to hus her. Et stor og et lite. Partiet gikk inn i det lille først. Her fikk de en varm velkomst i form av 2 krigere og 1 magiker. Med nød og neppe (og en feiltagelse fra min side) vant partiet til slutt. Det var to dører videre, og de gikk inn den til syd. I dette rommet var det fullt av kniver og vasker, så partiet antok at dette var kjøkkenet. Etter å ha lette en stund fant **Zems** et smykke som han tok på seg. Deretter gikk de videre syd. I dette rommer var det noen dikt, som siden skulle vise seg å være selve nøkkelen til hvordan en skulle bruke artifacten. De fant også en **Cabinet of Security** og en **Desk of Memorisation**. Etter dette gikk de inn i stua. Plutselig suste to piler ut av veggen, men de var ikke en gang i nærheten av partiet. Men plutselig snur de og kommer rett mot **Zems** og treffer ham. Noen sekunder senere skjer det samme igjen. Da forstår partiet at det må være en forbannelse over dette smykket. **Remove Curse** ble brukt, og **Zems** slang



ARCON 6

Spillfestivalen 1990

ARCON 6 er nå under arbeid, noe vi antar de fleste har lagt merke til: FREMSKRITTSRAPPORT 1 kom tidlig i måneden, og den er blitt delt ut både på Ares og hos Blindgjengerne, samt selvsagt hos alle Norges Spillspesialister. Skulle fremskrittsrapporten likevel ha unngått ditt blikk, er intet enklere enn å få en, eller flere (evt. til misjonering...). Prat med oss på Bjølsen, ring eller skriv til Spillspesialisten i Oslo (Pilestredet 7, 0180 OSLO 1 - tlf. 41 43 36), så får du den overlevert/tilsendt. Det VI først & fremst er interessert i, er om du kan tenke deg å være med og hjelpe til med kongressen. ARCON kan ikke avholdes uten stor frivillig innsats: Alt, fra egne spill/turneringer du kunne tenke deg å stå ansvarlig for, til at du bare kan tenke deg å jobbe noen timer, er av interesse. Kontakt oss på samme adresse som angitt over.

smykket bort i et hj¢rne. Det var ikke noe mer i dette huset, så de gikk inn i det store. Det store huset viste seg å være et tempel. **Tempel of Zoot** for å være n¢yaktig. Etter å ha funnet den f¢rste delen av artifactet, ville partiet også finne skatter, men etter å ha kommet inn i en gang, begynner det å sive ut gass, og partiet besvimer. Da de våkner igjen, er de innelåst i et rom. Alt er tatt fra dem forsett fra artifactdel nr. 1 og diktene. Nå må de l¢se gåten om hvordan denne skal brukes. Det gj¢r de tilslutt. Del 1. kan kaste **Fireball** på kommando. Partiet bruker nå dette til å smelte d¢ra, og tilslutt finner de også igjen tingene sine. I det de går ut, h¢rer de plutselig en stemme si: "Bra, nå har dere 48 timer ekstra til å finne neste del."

Deretter flyr partiet rundt om i hele verdenen og finner en etter en av delene, tilslutt har de bare 2 igjen. Den ene er i **Alphatia**. Dit drar partiet. Da de kommer dit, blir **Alatys** og **Illsjegg** og til dels også **Zems** sett ned på hele tiden. De finner ut hvor delen ligger, og **betaler** et reise byrå for å teleportere dem dit. D.v.s. **Illskjegg** aksepterer ikke prisen, og han stikker sydover. Resten av partiet drar avgårde.

Illskjegg reiser i flere timer f¢r han finner ut at han vil gå glipp av mange skatter. Han bruker et **Wish** og dermed er han sammen med de andre.

Tilslutt finner de **Trixidante**. Men **Trixidante** er sterk, og i f¢rste runde faller **Illskjegg**, deretter f¢lger **Allan**, **Alatys** og **Galafried**. I det han besvimer, ser han at **Gandalf** som har blitt tatt til fange av **Trixidante**, har kommet seg l¢s. Gandalf får tak i artifactet som **Trixidante** har gjemt, og han slenger det til **Zems**. **Zems** bruker det og **Trixidante** forsvinner. Deretter helbreder han de andre igjen. **Galafried** bruker en **Teleport**, og dermed er de tilbake i **Haven** igjen.

Tiden går, og tilslutt blir det slutten av 1004 AC. Hele partiet deltar da i en kamp om hvem som skal være konge i **Corinth**. Tradisjonen er nemlig slik at hvert år skal en slåss om hvem som skal være konge det neste året. Vinneren av hver tvekamp vil gå til finalen.

Rannulf er opptatt med 2 kriger på denne tiden. En med **Darokin** som vil ha igjen landet sitt, og en med **Shirens** som bare vil ha mer land.

Den f¢rste som faller i tvekampen er **Allan Ray**. Den neste ut er **Zems**. Deretter trekker **Illskjegg** seg, og tilslutt faller **Alatys**.

I finalen går det ikke så veldig bra for **Galafried**. Han greier seg lenge, men tilslutt velger han å trekke seg. Vinneren blir **Bargel**.

10 måneder senere, blir partiet innkalt av **Merlin**. Flere andre h¢ylevels folk blir også tilkalt. **Merlin** forteller at siden **Trixidante** er borte kan dagens gud få holde på som han vil. Nå må alle sammen dra igjennom 7 dimensjoer for å finne 7 deler som sammen skal utgj¢re en n¢kkel.

Merlin åpner en port inn til den f¢rste dimensjonen for partiet sammen med de andre går inn. De som går inn er: **Galafried**, **Allan Ray**, **Illskjegg**, **Alatys**, **Zems**, **Rannulf**, **Cracos**, **Alias**, **Dragonbait**, **Bargel**, **Zandra** og **Darya**. De kommer inn i et gang. Etter å ha gått litt, kommer de frem til en d¢r. **Alatys** dirker den opp, og de går inn.

Plutselig åpner hele gulvet seg, og alle detter ned en sjakt. I bunnen av sjakten, er det også et rom, men dette er fullt med 9 **R¢de Drager**. Etter en hard kamp, der **Alatys** går i bakken, vinner de. Dette er mest takket være **Dragonbait** og hans **Wyrmslayer** sverd. **Alatys** blir kastet **Raise Dead Fully** på, og så begynner de å unders¢ke alle skattene. Plutselig dukker det opp 2 mennesker til. De kaller seg **Elena** og **Misham**. De forteller at de har blitt sendt av **Merlin** for å hjelpe partiet.

Etter å ha delt skattene går de inn en d¢r. I enden av den ligger den f¢rste delen av n¢kkelen. Det er også en d¢r ut til neste dimensjon her og de går inn.

Etter å hå gått en stund h¢rer de plutselig en h¢y hisse lyd. Den er veldig nærme, men ingen kan se noe. **Allan** bruker sitt infrasyn men kan ikke se noe. **Rannulf** slår da på sin **Bevegelse** detektor, og da får han ¢ye på at det er bevegelser overalt. Men de kan ikke se noen! (Noen som kjenner seg igjen?).

Plutselig hopper noe opp bak **Elena**. Monsteret griper fatt i henne. I en ren refleks knekker hun **Staffen** sin. #yeblikkelig kommer det en voldsom eksplosjon. **Misham** som står inntil henne blir blåst i filler.

Partiet begynner nå å l¢pe alt de kan mot utgangen mens de hele til fyrer av **Magic Missiles** mot **Aliensene**. Plutselig dukker det en opp foran **Alias**. Den greier ikke å få tak i henne, men halen dens slår våpenet ut av handen hennes. Sverdet som var et **Luckblade**, faller ned en sjakt. I neste sekund blir monsteret truffet av **Magic Missiles** for de andre.

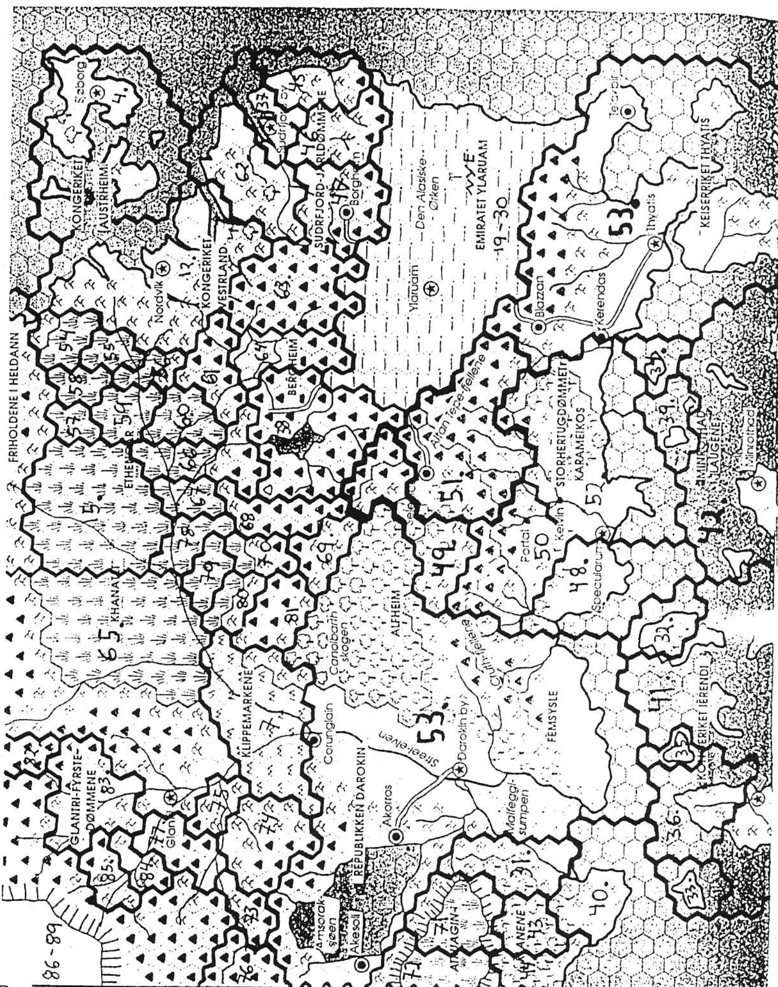
Plutselig b¢yer **Rannulf** seg ned og tar opp noe. **Galafried** hjelper han. **Alias** bruker en **Wish** som hun har i en ring, for å få tilbake **Luckbladet**. Tilslutt kommer de til dimensjons d¢ren, og de hopper inn.

De har kommet inn i er rom uten d¢rer, og f¢r de går videre setter de seg ned for å hvile seg. **Rannulf** bruker alle de **Wish** som han har memorisert, for å pr¢ve å få tilbake **Dragonbait**, **Elena** og **Misham**. Dessverre greier han bare å få tilbake **Dragonbait**.

Etter å ha hvilt begynner de å lete etter hemmelige d¢rer. Plutselig begynner taket å senke seg. De har utl¢st en felle. **Galafried** holder hodet kalt, og kaster **Disintergrate** på veggen. Heldigvis for partiet var det en gang på andre siden.

Så langt har vi kommet hittil. Å ja, det glemte jeg å fortelle. I de 10 månedene mellom tvekampen og dette oppdraget, brukte partiet tiden sin til å forske på nye formler og magiske gjenstander.

Rannulf vant både krigen med **Darokin** og den med **Shirens**. Han ble utnevnt til hersker over disse landene. Plutselig en dag gikk **Alfheim** til angrep på ham. Også denne kampen vant han. Da keiseren av **Thyatis** ble drept, var det **Rannulfs** kone som var den neste til å arve. **Rannulf** ble da også utnevnt til **Keiser av Thyatis**, noe son gjorde han til den mektigeste personen i verden. **Illskjegg** fikk litt land av ham, og det gjorde **Zems** også (Se det store kartet).



verdenen rette etter krigen

PÅ EVENTYR I GREYHAWK OG OMEGN

Elisabeth, en alvisk T/MU hadde kommet til den lille landsbyen Eiklund. Der møtte hun en halvgal halfling som red på en Sankt Bernhard og som også hadde en katt og en fugl som kjæledyr. Sammen med en sløv bonde og en prest bestemte de seg for å reise inn til Greyhawk. Under den første natta ble partiet angrepet av noen ulver. Halflingen (som heter Bazar) stakk av og fikk ulveflokken i hælene. Han greide å lure vekk alle ulvene utenom lederen, som han såvidt greide å drepe. Heltene kom seg inn til byen uten flere problemer. Vaktpostene holdt på å le seg ihjel da de så Bazar komme ridende på hunden sin, dessuten ble en enormt plagsom vaktsjef forelsket i Elisabeth.
Etter å ha kommet seg inn i byen splittet partiet seg opp. Elisabeth og Bazar prøvde å finne en våpenbutikk, presten dro et tempel og bonden til et vertshus. På vei til våpenbutikken ble Elisabeth og Bazar utsatt for et ransforsøk. De greide å distrahere ransmannen lenge nok til at de greide å komme seg unna. De greide å komme seg til våpenbutikken og kjøpte seg noen nye våpen, men utenfor stod ransmannen og ventet. Bazar og hunden hans greide å irritere butikk-eieren så mye at han kastet SLEEP på dem. Bølla som stod utenfor kom inn og gjorde ferdig jobben sin. Da partiet våknet var pengene og en del av våpnene deres borte, fuglen til Bazar var også blitt drept.

Patrik Sahlstrøm

VASKELISTEN

for de nærmeste ukene av vårsemesteret ser ut som følger:

24/4. Fredrik Ørlyng / Patrik Sahlstrøm

1/5. Helge Nesøen

8/5. Erik Johannessen / Kim S. Olsen

15/5. Jørn K. Hansen / Sten Hugo Hiller

GOTHCON XIV

var på mange måter et svært og imponerende arrangement, selv om man denne gang ikke kom opp i det antall på 500 som arrangrøene hadde satt som grense. Ved undertegnedes eneste tidligere Gothcon-besøk holdt kongressen til på Chalmers (Göteborgs svar på NTH), og hadde 800 medlemmer (fri påmelding), men etter at man mistet de lokalene, har arrangementet vært henvist til diverse skoler, med noe mindre plass. Etter å ha ankommet Götastaden i god tid på torsdag aften, ble det kun begrenset tid til sightseeing, især for de mange fra den tallrike norske delegasjonen (ca. 25, hvorav halvparten trøndere) som hadde store ambisjoner i turneringene. Selv spilte jeg kun Paranoia som turnering, og hadde i det minste gleden av å avslutte scenarioet ved å avfyre min medbragte Tac-Nuke. Som så mange Paranoia-innretninger av dette slaget, hadde våpenet større virksom rekkevidden enn avstanden jeg skjøt det over; jeg, resten av gruppen, og store deler av Alpha Complex ble forvandlet til en vakker, lyserød sky... Og dessuten, og ikke minst, var jeg altså med på laget "Pressbyrån", som både hadde den vinnende rollepersonen, og ble hederlig omtalt for god rollespilling. Men da begynner vi å nærme oss resultatlisten fra de andre turneringene og konkurransene, der den norske innsatsen slett ikke var så ille iår heller:

DIPLOMACY: 1. Øyvin Wormnæs, 3. Per Westling (som riktinok bare er honorær nordmann)
CIVILIZATION: 3. Erlend Miller
KREMLIN: 3. Hans Thoresen
FIGURMALERKONKURRANSEN: Geir Aalberg fikk både 1. og 2. plass i klassen for enkeltfigurer, og 1.-3. plass i klassen for figurer under 54 mm!! En svenske som heter Lars Tornfeldt gjorde ham rangen stridig;i klassen for 54 mm og oppover vant han 1.-3.
BRITANNIA: 3. Torbjørn Hestad
JUNTA: delt 3. Hans Thorvatn og Thomas Nilsen
TRIPPELTURNERINGEN: 1. Øyvin Wormnæs, 3. Erlend Miller
ADVANCED SQUAD LEADER: 1. Sigurd Thunem, 2. Eirik Nilsen, 3. Harald Thorvatn !!

Ikke minst trøndernes treippelseier tilslutt i ASL, gjorde nok et visst inntrykk: Turneringslederen refererte til den norske innsatsen ved å si at "Vi er invaderat!" Dessuten er det selvsagt "mycket snyggt" av Øyvin å gjenta GAaslids prestasjon fra ifjor. Gratulerer til alle vinnere!

JHB